SilverCrest Laptop

Ab 6 Jahren

Liebe Eltern,

vielen Dank, dass Sie sich für den ***SilverCrest Laptop*** entschieden haben.
Der ***SilverCrest Laptop*** wurde mit größter Sorgfalt und Präzision entwickelt
und enthält eine große Anzahl motivierender Spiele und Aktivitäten,
die einen unschätzbaren Beitrag zur Entwicklung Ihres Kindes leisten.
Ziel der Aktivitäten ist es, die Fähigkeiten Ihres Kindes auf den Gebieten
Sprache, Mathematik, Musik, Merkfähigkeit und Logisches Denken zu fördern.
Der ***SilverCrest Laptop*** ist zugleich eine erste realistische
Einführung in die Welt der Computer und ermutigt Ihr Kind zur kreativen
Entfaltung und zum selbstständigen Lernen.

Inhalt

Kapitel 1

Alles über den *SilverCrest Laptop* 1

Kapitel 2

Inbetriebnahme 3

Einlegen der Batterien 3

Anschluss eines Netzgerätes 3

Wichtige Warnhinweise 3

Aufbewahrung und Pflege 4

Kapitel 3

Eigenschaften und Bedienung 6

Kapitel 4

Spielkategorie 7

Spielauswahl 7

Kapitel 5

Spielregeln und Spezialtasten 8

Kapitel 6

Spiele und Spielcodes 12

Worte 12
Mathe 13
Logik 14
Musik 15
Gedächtnis 16
Formen 18
Tastatur 18
Spiele 20
Manieren 22
2 Spieler 23
Englisch 25

Kapitel 7

Fehlersuche und Abhilfe 27

Kapitel 1

Alles über den *SilverCrest Laptop*

Eigenschaften

Je 110 Aktivitäten auf Deutsch, Französisch und Englisch:

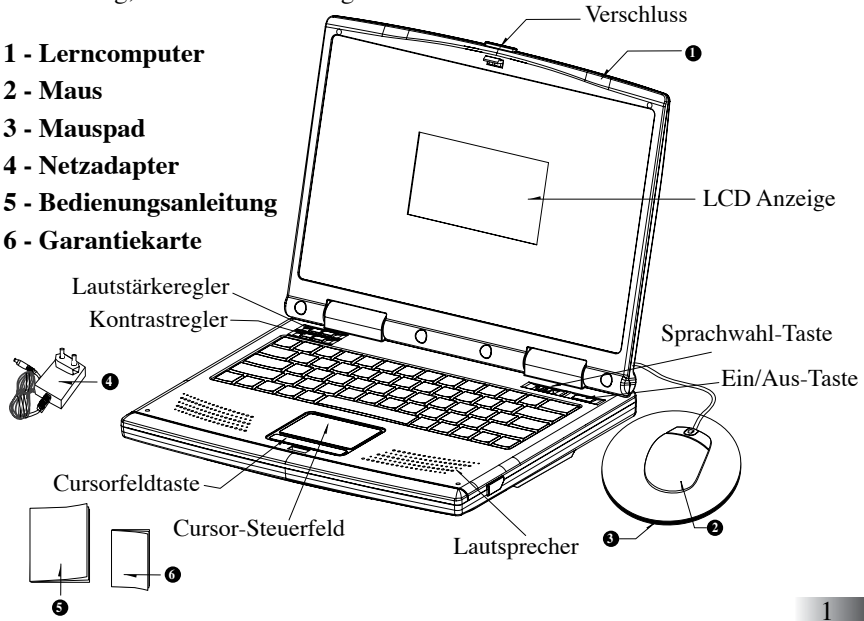
- 10 Wortschatz- und Buchstabieraktivitäten
- 9 Mathematikspiele
- 5 Logikspiele
- 8 Musikaktivitäten
- 9 Memoryspiele
- 5 Aktivitäten zum Thema Formen
- 9 Tastaturtraining-Aktivitäten
- 20 Spiele
- 3 Aktivitäten zu Umgangsformen und Benehmen
- 22 Aktivitäten für 2 Spieler
- 10 Fremdsprachenspiele (Englisch)

Multimedia

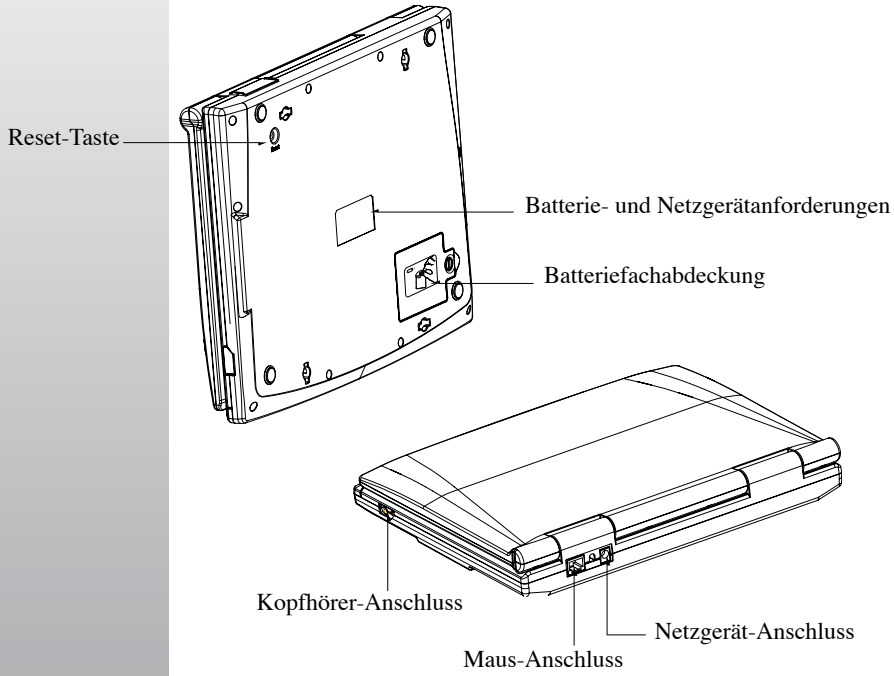
- Große, animierte LCD-Anzeige
- Digitaler Sound
- Abwechselungsreiche Interaktion

Der Lieferumfang des ***SilverCrest Laptop*** umfasst die nachfolgenden Bestandteile. Sollte etwas fehlen, setzen Sie sich bitte mit dem Händler in Verbindung, bei dem das Gerät gekauft wurde.

1 - Lerncomputer
2 - Maus
3 - Mauspad
4 - Netzadapter
5 - Bedienungsanleitung
6 - Garantiekarte



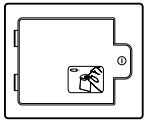
Lerncomputer



Kapitel 2

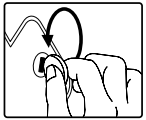
Inbetriebnahme

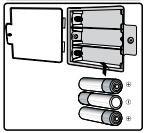
Der ***SilverCrest Laptop*** benötigt zum Betrieb 3 Batterien vom Typ «AA» (nicht enthalten) oder ein 6V Netzgerät.

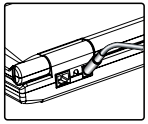


Einlegen der Batterien

1. Vergewissern Sie sich, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Öffnen Sie die Batteriefachabdeckung auf der Unterseite des Gerätes unter Zuhilfenahme eines Schlitzschraubenziehers.
3. Legen Sie 3 Batterien vom Typ «AA» ein. Bitte beachten Sie dabei die richtige Polarität: +/-.
4. Schließen Sie das Batteriefach wieder.

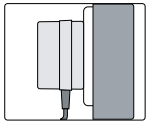






Anschluss eines Netzgerätes

Schalten Sie den Lerncomputer aus, bevor Sie das Netzgerät anschließen.
Der Computer könnte sonst beschädigt werden.
Stecken Sie den Adapterstecker in die Eingangsbuchse (Zentrum «positiv») auf der Rückseite des Gerätes.
Verbinden Sie anschließend das Netzgerät mit einer Steckdose.



Wichtige Warnhinweise

Achtung

- Niemals Batterien unterschiedlichen Typs oder alte und neue Batterien gemeinsam verwenden.
- Nur Batterien des gleichen oder entsprechenden Typs verwenden.
- Beim Batteriewechsel ALLE Batterien auswechseln.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Gerät für längere Zeit nicht in Gebrauch ist.
- Batterien nicht in offenes Feuer werfen.
- Niemals versuchen, nicht-wiederaufladbare Batterien wieder aufzuladen.
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Gerät entfernt werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener geladen werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Gerät entfernt werden.
- Die Kontakte im Batteriefach dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Beachten Sie beim Einlegen der Batterien stets die richtige Polarität (+/ -).
- Batterien sollten von einem Erwachsenen eingelegt oder gewechselt werden.
- Unterstützen Sie den Umweltschutz. Entsorgen Sie verbrauchte Batterien nicht im allgemeinen Hausmüll. Geben Sie sie bei einer Sammelstelle ab.

Achtung

- Das Gerät darf unter keinen Umständen an ein Netzgerät mit einer höheren Spannung als 6V angeschlossen werden.
- Verwenden Sie ausschließlich empfohlene Netzgeräte.
- Ein Netzgerät ist kein Spielzeug.
- Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Trennen Sie das Netzgerät vor der Reinigung unbedingt von der Stromversorgung.
- Aufgrund des Netzadapter-Anschlusses ist dieses Gerät nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden.
- Bedingt durch elektrostatische Entladungen in der Umgebung, kann es zu Fehlfunktionen kommen. In diesem Falle kann ein Neustart Abhilfe schaffen. Unterbrechen Sie die Stromversorgung, indem Sie einen spitzen Gegenstand in die Reset-Öffnung auf der Unterseite drücken, die Batterien herausnehmen oder den Netzgerätstecker vom Stromnetz nehmen. Warten Sie mindestens 10 Sekunden, bevor Sie das Gerät wieder mit Strom versorgen.

Achtung:

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet!
Dieses Produkt kann aufgrund von unsachgemäßer Handhabung Kleinteile enthalten, die zu Beschädigungen führen können und/oder Gesundheitsrisiken darstellen - Erstickungsgefahr!
Strangulationsgefahr durch Adapter- und Mauskabel!
Halten Sie Plastiktüten außerhlab der Reichweite von Kindern - Erstickungsgefahr!
Bitte lesen Sie diese Anleitung vor Benutzung des Gerätes aufmerksam durch. Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wertvolle Informationen enthält. Legen Sie sie im Falle einer Weitergabe stets dem Produkt bei.
Dieses Gerät enthält keine zu wartenden Teile. Öffnen Sie es niemals eigenständig. Wenden Sie sich im Falle von Problemen an Ihren fachkundigen Servicepartner.

Abschaltautomatik

Um Strom zu sparen, schaltet sich der ***SilverCrest Laptop*** automatisch ab, wenn über einige Minuten keine Eingabe erfolgt ist.
Möchte Ihr Kind erneut spielen, muss lediglich die ⏻ -Taste betätigt werden, um den Lerncomputer wieder einzuschalten.

Aufbewahrung und Pflege

Befolgen Sie die folgenden Schritte, um lange Freude an Ihrem ***SilverCrest Laptop*** zu haben. Überprüfen Sie den Lerncomputer regelmäßig auf eventuelle äußere Beschädigungen des Gehäuses, Netzgerätes, Kabels, Steckers und anderer Teile. Sollten der Lerncomputer und/oder eine seiner Komponenten Schäden aufweisen, darf er nicht zusammen mit einem Netzgerät benutzt werden, bis eine fachgerechte Reparatur erfolgt ist. Bitte unterbrechen Sie vor der Reinigung des Gerätes die Stromzufuhr. Verwenden Sie zur

Reinigung des Lerncomputers nur ein weiches, trockenes Tuch. Vermeiden Sie, dass das Gerät mit Wasser in Berührung kommt. Das Gerät darf niemals auseinander genommen werden. Lagern Sie das Gerät nicht unter direkter Sonneneinstrahlung, setzen Sie es keinen hohen Temperaturen aus und lassen sie es nicht unter direktem Sonnenlicht in einem Auto liegen. Das Gerät sollte weder extremer Belastung noch Erschütterungen ausgesetzt werden.

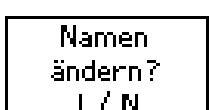
Einschalten des *SilverCrest Laptop*

Schalten Sie den ***SilverCrest Laptop*** ein, indem Sie die [⏻] -Taste drücken, die sich rechts oben auf der Tastatur befindet.

Eingabe des Spielernamens

Wenn die Spieler den ***SilverCrest Laptop*** zum ersten Mal benutzen, werden sie nach ihrem Namen gefragt. Die Spieler tippen ihren Namen ein und bestätigen ihn mit der [↵] -Taste. Fehler können mit der [←] -Taste korrigiert werden. Nach der ersten Eingabe wird der Name gespeichert. Der Lerncomputer kann nun die Spieler mit ihrem Namen begrüßen.

Soll der gespeicherte Name geändert werden, können die Spieler die Taste [Name Nom] drücken, um den Spielernamen auf dem Bildschirm anzuzeigen. Der folgende Text erscheint auf dem Bildschirm: «Namen ändern? J/N». Wenn die Buchstabentaste «J» gewählt wird, kann der Name gelöscht und erneut eingegeben werden. Wird «N» gewählt, werden die Spieler automatisch zur vorherigen Aktivität zurückgeleitet.



Kapitel 3

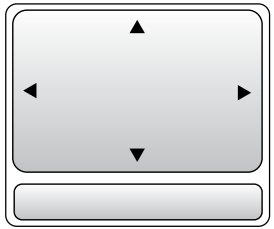
Eigenschaften und Bedienung

Die Tastatur

Die Tastatur entspricht in ihrer Funktion einer gewöhnlichen Computertastatur, natürlich mit kleinen Unterschieden.

Die Maus

Die Maus mit ihren 3 Tasten dient in vielen Spielen und im Menü der Auswahl und Bestätigung. Die Mitteltaste der Maus entspricht der Funktion eines Scroll-Rades. Die beiden Tasten links und rechts entsprechen einer Eingabetaste.



Das Cursor-Steuerfeld

Mit dem Cursor-Steuerfeld wird der Cursor bewegt. Anschließend kann die Auswahl mit der Cursorfeldtaste bestätigt werden.

Hintergrundbeleuchtung

Die Hintergrundbeleuchtung der LCD-Anzeige kann ausgeschaltet werden, indem die -Taste gedrückt wird. Genauso kann das Licht wieder eingeschaltet werden.

Kapitel 4

Spielkategorie

Nach dem Einschalten des ***SilverCrest Laptop*** erscheint zunächst die Kategorieauswahl auf der Anzeige. Die einzelnen Spielkategorien werden anhand von Symbolen angezeigt, die nacheinander für einige Sekunden auf der Anzeige erscheinen. Die Spieler können mittels des Cursorfeldes oder der mittleren Maustaste auch manuell durch die Kategorien blättern ▲ ▼.
Nacheinander erscheinen die Themen:

Worte , Mathe , Logik , Musik , Gedächtnis , Formen ,
Tastatur , Spiele , Manieren , 2-Spieler-Aktivitäten und
Englisch (Fremdsprache) .

Spielauswahl

Sobald eine Kategorie mit der Eingabetaste ↵ ausgewählt wurde, erscheinen die zugehörigen Spielnamen nacheinander für einige Sekunden auf der Anzeige. Auch hier können die Spieler eine manuelle Auswahl treffen ▲ ▼. Mit der ↵ -Taste kann das gewählte Spiel bestätigt werden.

Desweiteren kann ein Spiel auch jederzeit mittels der Spielauswahltaste direkt aufgerufen werden. Wenn die Spielauswahlanzeige auf dem Bildschirm erscheint, kann eine Zahl zwischen 1 und 110 eingegeben werden, um ein Spiel direkt anzuwählen. Die einzelnen Spiele können der Spielcode-Liste (Kapitel 6) entnommen werden.

Kapitel 5

Spielregeln und Spezialtasten

Spielstufen und Punktevergabe

Viele der Spiele besitzen 3 Spielstufen mit aufsteigenden Schwierigkeitsgraden.
Pro Spielstufe werden 10 Aufgaben gestellt und die Spieler haben jeweils 3 Versuche, die Frage richtig zu beantworten. Die Punkte werden gemäß der Versuche, die nötig waren, um eine Frage richtig zu beantworten, vergeben.

Punkte

Wenn eine Frage beim ersten Versuch beantwortet wurde, erhalten die Spieler 10 Punkte.
Wenn eine Frage beim zweiten Versuch beantwortet wurde, erhalten die Spieler 6 Punkte.
Wenn eine Frage beim dritten Versuch beantwortet wurde, erhalten die Spieler 3 Punkte.
Eine Punkteübersicht wird nach jedem Spiel auf dem Bildschirm angezeigt.

Wenn nach der Beantwortung von 10 Fragen ein Spielstand von 80 oder mehr Punkten erzielt wurde, erreichen die Spieler die nächsthöhere Spielstufe. Wenn die Spieler zwischen 79 und 50 Punkten erreichen, verbleiben sie auf der zuletzt gespielten Stufe. Wenn 49 oder weniger Punkte erzielt wurden, werden die Spieler eine Spielstufe tiefer eingestuft, um den Spielinhalt durch Üben zu vertiefen. Wurden alle Spielstufen einer Aktivität erfolgreich bewältigt, erhalten die Spieler eine Belohnung, die in der «Schatztruhe» aufbewahrt wird. Die «Schatztruhe» kann jederzeit durch Drücken der Taste SILVERCREST geöffnet werden.

Zeitbegrenzung

In den meisten Spielen steht für jeden Antwortversuch eine begrenzte Zeit zur Verfügung.

Hilfe

Durch Drücken der [?] -Taste können die Spieler einen Tipp für eine Frage erhalten. In vielen Spielen kann die Hilfe-Funktion max. zweimal pro Frage in Anspruch genommen werden. Wird die Hilfefunktion in Anspruch genommen, kommt es zu einem Punktabzug in der Spielwertung.

Name

Der Spielername kann jederzeit durch Drücken der [Name Nom] -Taste geändert werden.

Antwort

Durch Drücken der [ ] -Taste, wird die Antwort auf eine Frage preisgegeben. Für die Auflösung werden keine Punkte gutgeschrieben.

ESC

Durch Drücken der [Esc] -Taste kann ein Spiel abgebrochen werden oder in ein vorhergehendes Menü zurückgekehrt werden.

Französische Akzente

Die französischen Akzente können geschrieben werden, indem die [⇧] -Taste zusammen mit den entsprechenden Akzenten (Tasten 2-4) gedrückt wird. Wird anschließend der Buchstabe getippt, der mit dem Akzent versehen werden soll, erscheint er automatisch in der gewünschten Form.

Formen Tasten

Die Formentasten ◆ ▲ ● ■ können in einigen Spielen zur Übermittlung der Antworten benutzt werden.

SilverCrest

Durch Drücken der SILVERCREST -Taste wird die «Schatztruhe» geöffnet, welche die bislang erspielten Preise enthält.

Löschen

Fehler können mit der ← -Taste korrigiert werden.

Demo

Wird die Demo Démo -Taste gedrückt, wird eine Demonstration der vielen aufregenden Spiele und Inhalte des ***SilverCrest Laptops*** abgespielt.

Lautstärkeregelung

Über die Taste − + 🔈 kann die Lautstärke verändert werden. Es kann zwischen den Einstellungen stumm, leise, mittel und laut gewählt werden.

Kontrasteinstellungen

Über die Taste − + ◑ kann der Kontrast der LCD-Anzeige verändert werden.

Spielcode-Taste

Mittels der -Taste, kann ein Spielcode eingegeben werden, welcher es den Spieler erlaubt, das gewünschte Spiel direkt aufzurufen. Eine Liste aller Spielcodes kann Kapitel 6 dieser Anleitung entnommen werden.

Musik Taste

Durch Drücken der Musiktaste wird eine animierte Melodie abgespielt. Durch erneutes Drücken dieser Taste, beginnt ein anderes Lied. Durch Drücken der Esc-Taste, wird die Melodie unterbrochen und die Spieler gelangen zurück ins Kategorieauswahlmenü.

Hintergrund Musik

Durch Drücken der -Taste kann die Hintergrundmelodie aus- bzw. eingeschaltet werden.

2-Spieler Modus

Durch Drücken der Taste I/II gelangt man in den 2-Spielermodus. Anhand der Anzeige auf dem Bildschirm kann hier entweder der 2-Spielermodus bestätigt werden oder wieder zurück in den 1-Spieler Modus gewechselt werden.
In den einzelnen Spielen nutzt Spieler 1 die Taste ▲ , um im Anschluss seine Antwort zu übermitteln und Spieler 2 nutzt hierfür die ■ -Taste.

Kapitel 6

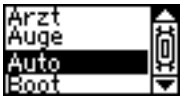
Spiele und Spielcodes

Worte

(01) Lerne & sage

Lerne Worte anhand von Animationen.

(01)



(02) Smarte Buchstaben

Buchstabiere das zuvor gezeigte Wort.

(02)

(03) Buchstaben entfernen

Entferne den überflüssigen Buchstaben.

(03)

(04) Plural

Wie lautet die Mehrzahl des gezeigten Wortes? Gib deine Antwort über die Tastatur ein.

(04)

(05) Wortgitter

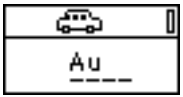
Finde das im Gitter versteckte Wort und markiere die zugehörigen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge.

(05)

(06) Worte raten

Errate das versteckte Wort.

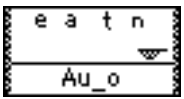
(06)



(07) Buchstabenjagd

Fang die Buchstaben, um ein Wort zu vervollständigen.

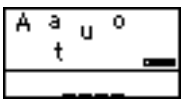
(07)



(08) Buchstabenschlange

Sammle die Buchstaben mit der Schlange in der richtigen Reihenfolge ein und bilde ein Wort.

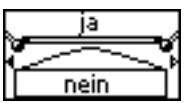
(08)



(09) Gegensätze

Finde die gegenteilige Bedeutung zu einem bestimmten Wort.

(09)



(10) Wortmagnet

Finde ein Wort, das sinngemäß zum gezeigten Begriff passt.

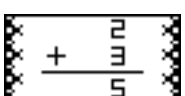
(10)

Mathe

(11) Addition

Löse die Additionsaufgabe.

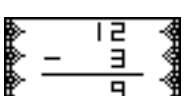
(11)



(12) Subtraktion

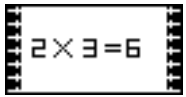
Löse die Subtraktionsaufgabe.

(12)



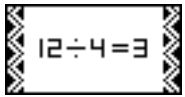
(13) Multiplikation

Löse die Multiplikationsaufgabe.

(13) 

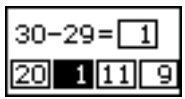
(14) Division

Löse die Divisionsaufgabe.

(14) 

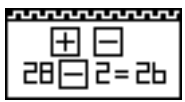
(15) Werte

Wähle die Zahl, die in die Lücke gehört.

(15) 

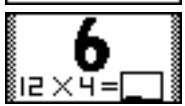
(16) Schlaue Zeichen

Wähle das Rechenzeichen, das die Gleichung richtig vervollständigt.

(16) 

(17) Rasantes Rechnen

Löse die Gleichung in 10 Sekunden.

(17) 

(18) Tick Tack

Tippe die angezeigte Uhrzeit ein.

(18)

(19) An der Kasse

Wähle die Summe aus, die du für die gezeigten Artikel zahlen musst.

(19)

Logik

(20) Schattenspiel

Finde den Schatten, den ein Objekt an die Wand wirft.

(20)

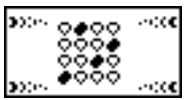
(21) Was nun?

Finde die Zahl, welche die Zahlenreihe logisch ergänzt.

(21)

(22) Diamantenjagd

Sammel die Diamanten ein, ohne dabei einen Weg doppelt zu gehen oder die Steine zu berühren.

(22) 

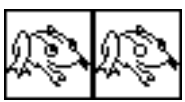
(23) Spiegelbilder

Finde das Spiegelbild, das zu der Figur auf der linken Seite gehört.

(23)

(24) Fehlerteufel

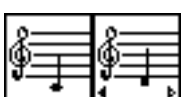
Finde die Unterschiede im rechten Bild, bevor die Zeit abgelaufen ist.

(24) 

Musik

(25) Lerne die Noten

Hör dir den Ton an und finde ihn zwischen einer Auswahl auf der rechten Seite.

(25) 

(26) Fang den Beat

Folge dem Takt und drücke die entsprechenden Formen, wenn die Markierung sie erreicht.

(26)

(27) Tanzende Töne

Wähle ein Instrument (K = Klavier; T = Trompete; G = Gitarre; F = Flöte), drücke [⏎] und spiele die Melodie mit den Zahlen auf der Tastatur nach.

(27)

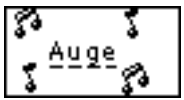
(28) Musikspaß

Höre Musik und schau dir dabei lustige Animationen an.

(28)

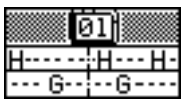
(29) Lausche & lerne

Wähle ein Lied und schau dir das Wort an, das du auf der Anzeige siehst.
Gib das Wort ein, das du gesehen hast, sobald die Melodie endet.

(29) 

(30) Taktgefühl

Wähle ein Lied und schlage den Takt dazu, indem du die Buchstaben drückst, sobald sie die Markierung erreichen.

(30) 

(31) Tonlücken

Höre dir eine Melodie an, finde den fehlenden Ton und gib ihn mittels der Zahlentasten ein.

(31)

(32) Tolle Töne

Wähle eine Melodie und drücke verschiedene Buchstaben- und Zahlentasten, um verschiedene Tanzbewegungen auszulösen.

(32)

Gedächtnis

(33) Kleiner Schelm

Merke dir, wer den Kanister versteckt hält und finde ihn wieder nachdem die Drillinge die Plätze gewechselt haben.

(33)

(34) Tonverfolgung

Spiele die Tonfolge mit den Pfeiltasten nach.

(34)

(35) Atomzahlen

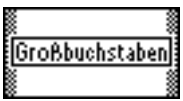
Merke dir die Zahlenfolge und trage sie anschließend in die Leerstellen ein.

(35)

(36) Wortschatz I

Merke dir, welche Buchstaben groß geschrieben wurden.

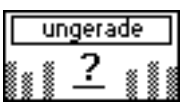
(36)



(37)Zahlenschatz II

Merke dir die ungeraden Zahlen.

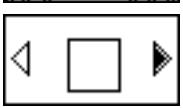
(37)



(38) Formenschatz III

Finde die Form, die zu Beginn gezeigt wurde.

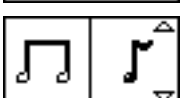
(38)



(39) Musikschatz IV

Finde die Note, die auf der linken Seite gezeigt wird.

(39)



(40) Wilde Kreationen

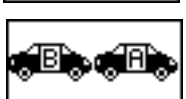
Ein Gegenstand erscheint auf der Anzeige. Finde ihn im Anschluss zwischen drei ähnlichen Gegenständen wieder.

(40)

(41) Passwort

Merke dir die Buchstaben auf den Autos. Gib sie anschließend in der richtigen Reihnefolge ein.

(41)



Formen

(42) Formenspaß

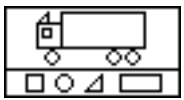
Finde die Form, die zu einem bestimmten Gegenstand passt.

(42)

(43) Pure Formen

Merke dir ein Bild, das aus verschiedenen Formen besteht. Es wird im nächsten Schritt verändert und es gilt die fehlende(n) Form(en) zu ausfindig zu machen.

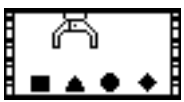
(43)



(44) Formenjagd

Merke dir die anfangs gezeigte Form und wähle sie im folgenden Schritt aus.

(44)



(45) Formen erraten I

Welche Form passt in die Lücke?

(45)

(46) Formen erraten II

Welche Formen passen in die Lücken?

(46)

Tastatur

(47) Tastaturtalent I

Lerne mit den richtigen Fingern zu tippen.

(47)

(48) Buchstabenraupe

Tippe die Buchstaben bevor sie die linke Bildschirmseite erreichen.

(48)

(49) Regenbogen

Tippe die Buchstaben so schnell du kannst, um den Regenbogen wachsen zu lassen.

(49)

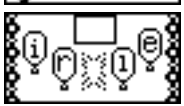
(50) Buchstabenduell

Lass die Blume gedeihen, indem du die Buchstaben gemäß ihrer Stellung im Alphabet eingibst. A hat dabei den niedrigsten Rang, Z den höchsten.

(50)

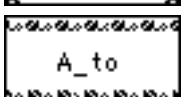
(51) Großes ABC

Schreibe die Buchstaben groß.

(51) 

(52) Buchstabensprünge

Finde die fehlenden Buchstaben.

(52) 

(53) Verwirrte Buchstaben

Schreibe das gezeigte Wort.

(53)

(54) Tastaturtalent II

Benutze die Pfeiltasten, um die Kanone auf die Buchstaben zu richten und triff die Buchstaben ab, bevor die Zeit abläuft.

(54)

(55) Tastaturtalent III

Tippe die Buchstaben bevor sich der Vorhang schließt.

(55)

Spiele

(56) Schachfiguren

Merke dir die Positionen der Schachfiguren und ordne sie im nächsten Schritt.

(57) Kometensammler

Ändere die Farben der Behälter, so dass sie den Farben der Kometen entsprechen.

(58) Korbwürfe

Lande so viele Treffer wie möglich.

(59) Puzzle I

Sammel die Formen, die in die Lücken der Figuren passen.

(60) Puzzle II

Sammel die Formen, die in die Lücken der Figuren passen.

(61) Puzzle III

Sammel die Formen, die in die Lücken der Figuren passen.

(62) Flussüberquerung

Überquere den Fluss, indem du von Baumstamm zu Baumstamm springst.

(63) Glückskeks

Klick auf einen der Glückskekse, um Sprüche und Weisheiten zu lernen.

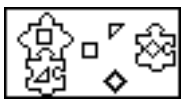
(56)

(57)

(58)

(59)

(60)



(61)

(62)

(63)

(64) Horoskop

Finde etwas über dein Sternzeichen und seine Eigenschaften heraus.

(64)

(65) Planeten zählen

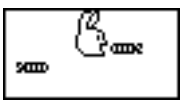
Zähle die Planeten auf der Anzeige und wähle die richtige Antwort aus.

(65)

(66) Kaninchen füttern

Füttere das Kaninchen mit Karotten.

(66)



(67) Blumen gießen

Gieße die Blumen, um zu verhindern, dass sie vertrocknen.

(67)

(68) Sternstunde

Finde heraus, was die Sterne sagen.

(68)

(69) Käsekästchen

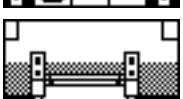
Bilde Dreier- bzw. Viererreihen in der gleichen Farbe, um das Spiel zu gewinnen.

(69)

(70) Kuckuck

Platziere die Gegenstände an der richtigen Stelle im Haus.

(70)



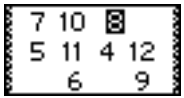
(71) Puzzle IV

Sammel die Formen, die in die Ausschnitte auf den beiden Seiten passen.

(71)

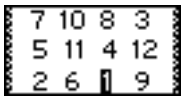
(72) Zahlenreihen I

Zähle von 1 bis 12. Benutze die Pfeiltasten und die Eingabetaste, um die Zahlen zu markieren und verschwinden zu lassen.

(72) 

(73) Zahlenreihen II

Zähle von 1 bis 12. Benutze die Pfeiltasten und die Eingabetaste, um die Zahlen zu markieren.

(73) 

(74) Marathon

Erhöhe deine Energie, um den Marathonlauf zu schaffen.

(74)

(75) Blockade

Schieße in der richtigen Reihenfolge auf die Buchstaben, um zu verhindern, dass sie den Planeten treffen.

(75)

Manieren

(76) Manieren für Kinder

Lerne, wie man sich in alltäglichen Situationen höflich verhält.

(76)

(77) Gute Manieren

Lerne gute Manieren.

(77)

(78) Sicher im Verkehr

Lerne, wie man sich richtig im Verkehr verhält.

(78)

2 Spieler

(79) Große Werte
Finde die Seite mit dem größeren Wert.

(79)

(80) Kleine Werte
Finde die Seite mit dem kleineren Wert.

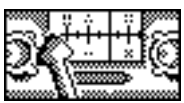
(80)

(81) Ballonparade
Ordne die Ballons entsprechend ihrer Zahlen.

(81)

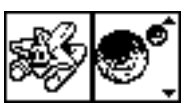
(82) Frequenzen
Hör dir den Ton an und finde ihn zwischen einer Auswahl.

(82)



(83) Formvergleich
Vergleiche die Formen und drücke Eingabe sobald du ein Paar gefunden hast.

(83)



(84) Buchstabenformen
Schau dir die Buchstaben an und finde die fehlende Form zu einem Buchstaben.

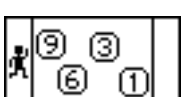
(84)

(85) Finde die Formen
Merke dir die Position der Formen und gib sie im nächsten Schritt an der richtigen Stelle ein.

(85)

(86) Rückwärts zählen II
Überquere den Fluss, indem du rückwärts zählst und auf den Stein mit der nächst kleineren Zahl springst.

(86)



(87) Zahlensprung

Gibt die fehlende Zahl ein, bevor die Rakete losfliegt.

(87)

(88) Käfer verfolgen

Sammel das Futter ein, ohne die Hindernisse zu berühren.

(88)

(89) Schnick Schnack Schnuck

Schnick Schnack Schnuck. Der Stein schlät die Schere; die Schere schlägt das Papier und das Papier schlägt den Stein.

(89)

(90) Ufo-Puzzle

Merke dir das Ufo und finde es dann mittels des Cursorfeldes und der ⏎ -Taste unter den ähnlich aussehenden Ufos in den 6 Feldern wieder, bis in allen Fenstern das zuvor gesehene, gleiche Ufo zu sehen ist.

(90)

(91) Straßenpuzzle

Räume die Straße mit Hilfe der passenden Tasten, bevor das Auto die Formen berührt. Das Auto stoppt, wenn die falsche Form gewählt wird.

(91)

(92) Mach dir einen Hamburger

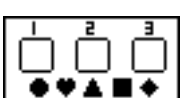
Wähle die Zutaten für deinen Hamburger mit Hilfe der Cursor-Tasten.

(92)

(93) Gut in Form

Merke dir die Zahlenfolge und trage sie anschließend in der richtigen Reihenfolge in die Leerstellen ein.

(93)



(94) Trugbilder

Welches Bild passt nicht dazu?

(94)

(95) Rückwärts zählen I

Zähle rückwärts, um das Gewicht so lange wie möglich zu halten.

(95)

(96) Würfelzahlen

Finde den Würfel, dessen Augenzahl dem Wert auf der Anzeige entspricht.

(96)

(97) Teller waschen

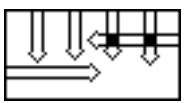
Zähle die Teller, die sich auf dem Tisch befinden.

(97)

(98) Kreuzungen

Wie viele Kreuzungen kannst du entdecken?

(98)



(99) Brückenpuzzle

Baue eine Brücke, indem du die fehlenden Steine einsetzt.

(99)

(100) Früchte finden

Wähle die Früchte, die auf der rechten Seite angezeigt werden.

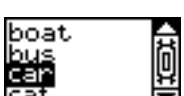
(100)

Englisch

(101) Learn & Say

Lerne Worte anhand von Animationen.

(101)



(102) Smart Spelling

Buchstabiere das zuvor gezeigte Wort.

(102)

(103) Letters Removal

Entferne den überflüssigen Buchstaben.

(103)

(104) Plural

Wie lautet die Mehrzahl des gezeigten Wortes? Gib deine Antwort über die Tastatur ein.

(104)

(105) Word Maze

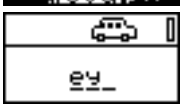
Finde das im Gitter versteckte Wort und markiere die zugehörigen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge.

(105)

(106) Power Building

Errate das versteckte Wort.

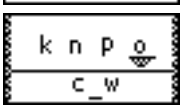
(106)



(107) Letters Catch

Fang die Buchstaben, um ein Wort zu vervollständigen.

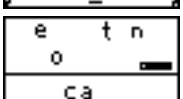
(107)



(108) Letters Snake

Sammel die Buchstaben mit der Schlange ein und bilde somit ein Wort.

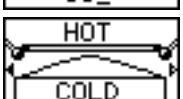
(108)



(109) Opposite Word

Finde die gegenteilige Bedeutung zu einem bestimmten Wort.

(109)



(110) Magnetic Word

Finde ein Wort, das sinngemäß zum gezeigten Begriff passt.

(110)

Kapitel 7

Fehlersuche und Abhilfe

Wir unternehmen alles, um die Richtigkeit der Informationen zu gewährleisten, die den Wert unserer Produkte ausmacht. Jedoch können auch uns manchmal Fehler unterlaufen. Wir möchten Ihnen versichern, dass wir hinter unseren Produkten stehen und möchten Sie ermutigen, sich mit uns in Verbindung zu setzen, wenn Ihnen ein Problem aufgefallen ist bzw. Sie Vorschläge unterbreiten wollen. Wir freuen uns, Ihnen weiterzuhelfen.
Falls der ***SilverCrest Laptop*** nicht richtig funktionieren sollte, möchten wir Sie bitten, zunächst die nachfolgenden Punkte zu überprüfen, bevor Sie sich an unser Service-Team (Kontaktdetails s. Garantiekarte) wenden. Dies kann Ihnen Zeit und einen unnötigen Anruf sparen.

Keine Anzeige

Wurde der Adapter korrekt angeschlossen?
Wurden die Batterien korrekt eingelegt?
Müssen die Batterien ausgewechselt werden?

Keine oder schlechte Mausfunktion

Ist die Maus korrekt angeschlossen?

Schwarze oder gestörte Anzeige

Bedingt durch elektrostatische Entladungen in der Umgebung, kann es zu Fehlfunktionen kommen.
In diesem Falle kann ein Neustart Abhilfe schaffen. Unterbrechen Sie die Stromversorgung, indem Sie einen spitzen Gegenstand in die Reset-Öffnung auf der Unterseite drücken, die Batterien herausnehmen oder den Netzgerätstecker vom Stromnetz nehmen. Warten Sie mindestens 10 Sekunden, bevor Sie das Gerät wieder mit Strom versorgen.

Dieses elektronische Lernspiel entspricht den Anforderungen der EN71 Teile 1, 2 und 3 sowie der EN62115.
Bitte heben Sie diese Anleitung zur späteren Einsichtnahme auf, da sie wichtige Informationen enthält.

Wir sind ständig darum bemüht, unsere Produkte zu verbessern. Aus diesem Grunde können Abbildungen in Einzelheiten vom eigentlichen Produkt abweichen.

Achtung:

- Durch jede nicht autorisierte Veränderung am Produkt, erlischt der Garantieanspruch und der Hersteller kann nicht haftbar gemacht werden. Gegebenenfalls kann das Nutzungsrecht des Endverbrauchers eingeschränkt werden.

BENUTZERINFORMATIONEN

gemäß den Europäischen Richtlinien 2002J95/EG, 2002J96/EG und 2003/108/EG über die Reduzierung der Verwendung gefährlicher Stoffe in elektrischen und elektronischen Geräten, sowie über die Abfallentsorgung.

Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf dem Gerät besagt, dass es am Ende seiner Verwendungszeit getrennt von anderen Abfällen entsorgt werden muss. Der Benutzer muss das Gerät daher am Ende seiner Verwendungsdauer zu geeigneten Sammelstellen für die getrennte Entsorgung elektrischer und elektronischer Geräte bringen oder es dem Endverkäufer beim Kauf eines neuen Gerätes ähnlicher Art im Verhältnis eins zu eins übergeben. Die angemessene Abfalltrennung und die daraus resultierende Einbringung des Gerätes in den Recyclingkreislauf tragen zur umweltverträglichen Wiederverwertung und Entsorgung bei und vermeiden negative Auswirkungen auf die Umwelt und Gesundheit. Die rechtswidrige Entsorgung des Produktes wird verfolgt und sanktioniert.

ENTSORGUNG

Entsorgen Sie dieses Gerät nicht im allgemeinen Hausmüll, sondern ausschließlich über die dafür vorgesehenen kommunalen Sammelstellen, die Sie bei Ihrer Gemeinde erfragen können.
Verbrauchte Batterien gehören nicht in den Hausmüll. Bitte geben Sie sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll ab.

EG Konformitäts-Bescheinigung

Hiermit wird seitens des Herstellers bescheinigt, dass sich dieses Produkt in Übereinstimmung mit den grundlegenden Basisanforderungen und anderen relevanten Vorschriften der Richtlinien 88/378/EWG (Spielzeug) und 2004/108/EG (EMC) befindet.

Änderungen und Irrtum vorbehalten

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten.

Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung,
auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Copyright © 2009, Millennium 2000 GmbH, Aschheim / München

Import & Vertrieb:

Millennium 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim / München

Tel: 089-290035-0
Fax: 089-290035-20
E-Mail: support@computerchess.com

Besuchen Sie uns im Internet:
www.millennium2000.de

300102310-00001-10